

## LE JEU

OXPHAR, c'est vous.

GAL, c'est le maître du jeu.

Cette créature informe et ambigüe vous propose un objectif : découvrir la pierre bleue de Savanah, le bonheur.

Et vous voici en route sans armes - trouverez-vous les bonnes ? - pour un voyage extraordinaire, mi-rêve mi-cauchemar, peuplé d'êtres fabuleux, cupides, violents ou... dangereusement séduisants.

De l'amour ou de la mort, de quoi sera fait votre ordinaire au long de ce chemin fantastique ?

## POUR CHARGER LE JEU

Réinitialisez votre ordinateur. Introduisez la disquette dans le lecteur, et tapez : RUN "ERE".

Le programme se charge, puis vous demande de retourner la disquette. Tapez ensuite sur une touche et laissez la disquette dans le lecteur : vous pourrez ultérieurement y effectuer jusqu'à trois sauvegardes.

## SAUVEGARDES :

Tapez SAVE et donnez un numéro de sauvegarde (1 à 3).

## DIALOGUES :

Au clavier. Le programme comprend à peu près tout ce que vous lui dites, à condition d'éviter les fautes d'orthographe les plus grossières. Ses réponses constituent des indications lorsqu'il ne saisit que partiellement vos intentions.

## PRENDRE/POSER :

Les objets que vous découvrirez dans le jeu sous forme d'icônes incluses dans des fenêtres carrées, peuvent être extraits de leur contexte et stockés à gauche de l'image, dans la limite de 8 objets simultanés. Ces objets sont ainsi disponibles à tout moment : vous pourrez les déposer ailleurs dans le jeu pour symboliser une action.

Une fenêtre peut s'ouvrir dans le paysage, si le dialogue porte sur une action exigeant la manipulation d'un objet.

Deux cas se présentent :

- la fenêtre est vide : elle attend que vous déposiez quelque chose ;

- la fenêtre contient un objet : elle vous le propose.

Notez que vous êtes toujours libre d'agir ou non.

Si vous décidez de prendre ou de poser quelque chose :

## COMMENT FAIRE :

Pour accéder à la gestion des icônes :

appuyez sur la touche **TAB**.

Appuyez une seconde fois pour annuler.

2 curseurs sont alors à votre disposition :

- celui de gauche vous permet de choisir l'emplacement où ranger vos objets. Pour le manipuler :

SHIFT + flèches verticales.

- celui qui apparaît sur le décor bouge sous l'action des touches fléchées, sans SHIFT.

Pour valider l'action : touche COPY.

Pour revenir au dialogue, tapez de nouveau **TAB**.

## FACILITÉS D'ÉDITION

Pour répéter la dernière instruction tapée au clavier, appuyez sur COPY.

## AIDE

En cas de difficulté majeure, tapez AIDE. Selon son humeur du moment, GAL vous donnera peut-être des indications.

## LE SPECTACLE

"OXPHAR" est également un spectacle de théâtre fantastique utilisant les nouvelles technologies : images de synthèse rétroprojetées sur écran géant, vidéo, illustrations sonores électro-acoustiques, diffusion du son d'une manière holophonique.

Le thème et l'esthétique du logiciel ont été réalisés à partir de ce spectacle.

Le cheminement d'OXPHAR et de ses compagnons, sur scène, est un des scénarii possibles, celui choisi par l'auteur, Michel Bisson. Ce spectacle, créé en Avril 1987 par la Cie de la Manicle, tournera partout en France.

Pour connaître les lieux et dates de représentations, contactez la CIE DE LA MANICLE, 56 rue GUSTAVE BRINDEAU, 76600 LE HAVRE - TÉL.: 35 25 36 05.

"OXPHAR", mis en scène par Georges Vérin, est une coproduction Cie de la Manicle - MMJ La Rochelle.

Subventionné par l'ADI, le Ministère de la Culture (Direction du Théâtre et Mission de l'Environnement Culturel), la DRAC Haute-Normandie, le Conseil Régional de Haute-Normandie, le Ministère de l'Éducation Nationale (Rectorat de Rouen), la DRAC Poitou-Charentes.

Collaboration : Ville du Havre, Ville de Bolbec, Ville de Canteleu.

Partenariat privé : Centre X 2000 Le Havre, l'ADIIHN, Ferry Le Pierres Informatique, Coop Régionale, Saintes.

Nous remercions également Normandie Films Productions, la Maison de la Culture du Havre, la Fédération Havraise des Œuvres Laïques.

## PHILIPPE TAUPIN

Né à Paris le 25 Janvier 1957, Philippe Taupin voit s'achever sous ses fenêtres le dernier tronçon du Boulevard périphérique. En 1969, il découvre l'informatique en pionnier avec la classe de 5<sup>e</sup> expérimentale dont il partage les audaces innovatrices. Beaucoup plus tard, il réalisera en collaboration avec un complice, plusieurs excellents logiciels avant d'imaginer l'univers fantastique de DESPOTIK et d'OXPHAR où se déploient ses talents de créateur confirmé.

## MICHEL RHO

Évadé presque par hasard de la bouteille à encre où des mauvais génies l'avaient enfermé dans les années 50, Michel Rho, devenu graphiste pour la Presse et la Publicité, a trouvé dans le monde de la micro informatique des terrains fertiles pour planter ses crayons. On ne compte plus les logiciels où sa patte est intervenue pour le plus grand plaisir de tous.